revista digital

Edição 18

ARKADE

www.arkade.com.br

ISSN 2175 - 4071

GRAN TURISMO 5

E AINDA:

- X360: GEARS OF WAR 3
- WII: EPIC MICKEY
- PC: WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

OS MELHORES GAMES DE 2010

APOIO

SUA MARCA AQUI!

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura

Editorial

Editor Chefe:
Raphael Castro Cabrera

Equipe Editorial:
Eduardo Mello
Vitor Rossi Castro
Robson Acir Kawiski

Design/Ilustração
Erick Drefahl
Felipe Zimmermann

Redação/Revisão:
Fábio Torres

Colaboradores:
Alan Ignácio
Eduardo Feliz
Yuri Al'Hanati
Loara Feix

Agradecimentos:
Pedro C. Vasconcelos
Luiz Fernando Meireles
Alexo Mello

ISSN 2175 - 4071

World of Warcraft: Confissões de um ex-viciado

O primeiro MMORPG gráfico lançado foi um jogo chamado Meridian 59. Em meados da década de 90 tive o prazer de experimentá-lo e presenciar uma experiência única na minha vida de gamer até então: não era apenas um jogo onde os objetivos eram apenas enfrentar inimigos feitos de algoritmos e bits. Em Meridian 59, cada ação, cada level, cada ponto de habilidade era um sinal de respeito perante a comunidade e tornava-me mais forte diante de outros guerreiros reais. Após este, joguei vários outros, principalmente Ultima Online e World of Warcraft, onde me despedi dos MMORPGS por ter ficado extremamente viciado no jogo. Eu chegava a jogar 10 a 15 horas por dia e junto com os meus 70 levels ganhei de brinde 10 quilos. Hoje vejo claramente o principal motivo que faz WoW ou qualquer outro MMORPG viciar tanto: a ligação intensa entre o jogador e seu personagem, que pode gerar uma desconexão da realidade, uma alienação. Existe uma maneira de jogar de forma saudável? Sim, mas não espere ser muito bom comparado a outros players que jogam 10 horas por dia. De qualquer forma, WoW é realmente impressionante e se você nunca jogou, recomendo criar um personagem em Azeroth nem que seja apenas para conhecer. Mas cuidado: para muitos é um caminho sem volta.

Raphael Cabrera

Revista Arkade- Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

ZERO ÁRVORES FORAM CORTADAS PARA A PUBLICAÇÃO DESTA REVISTA.
EMPRESA VERDE - RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE.

SUMÁRIO

Cartas

Variedades

Personagem do mês
Gordon Freeman

Bitbox
Os melhores games de 2010

Reviews
Gran Turismo 5
World of Warcraft: Cataclysm
Epic Mickey
Donkey Kong Country Returns

Celular
Angry Zombies

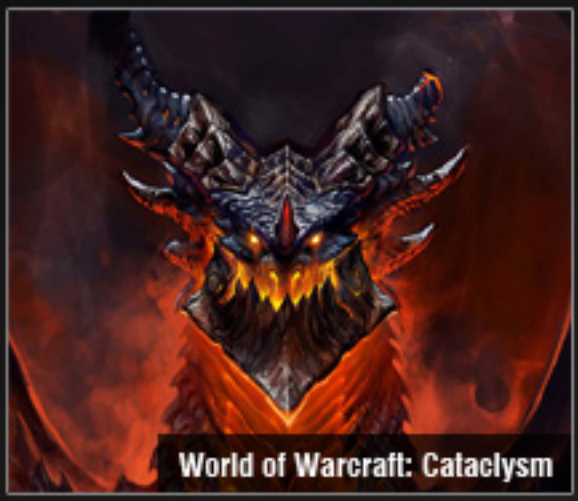
Clássicos
Incredible Machine

Previews
Gears of War 3
Mortal Kombat

Geek Stuff

Networks

Consciência
Meios de transporte alternativos

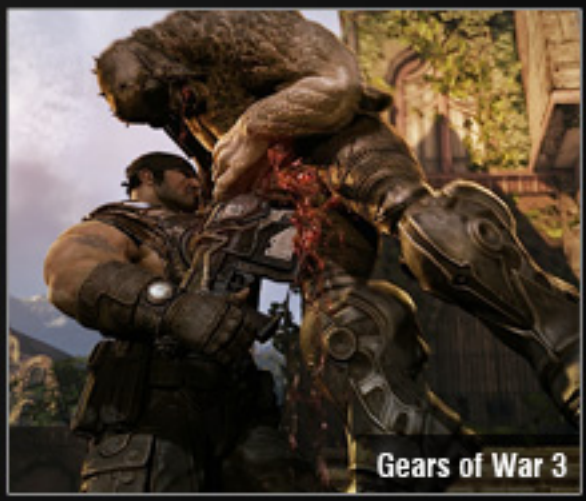

World of Warcraft: Cataclysm

Epic Mickey

Donkey Kong Country Returns

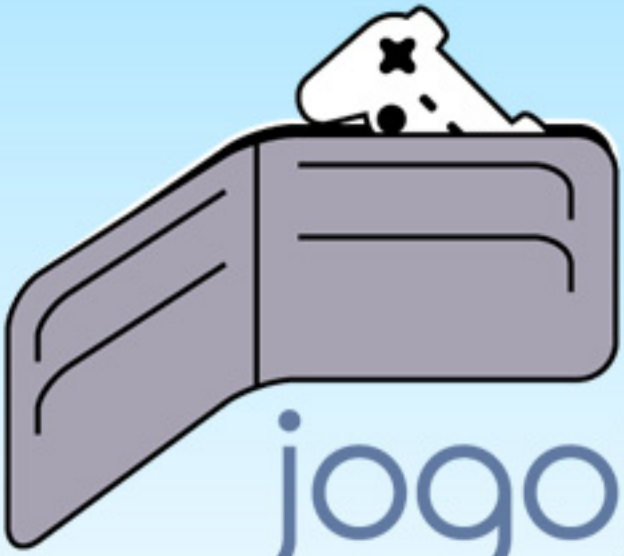
Gran Turismo 5

Mortal Kombat



Gears of War 3

A ARKADE APOIA O PROJETO



jogojusto

O projeto Jogo Justo visa diminuir a carga tributária imposta em cima de jogos, consoles e periféricos importados. O objetivo do projeto é que, com a diminuição da carga, o público brasileiro possa ter mais contato com os games e assim a cultura gamer no país possa crescer. Como consequência disto, o mercado nacional irá se desenvolver, além da possibilidade de mais produtoras se instalarem no Brasil, gerando, de forma gradativa, mais empregos e jogos para todos nós.

Saiba mais sobre o projeto clicando aqui:
WWW.JOGOJUSTO.COM.BR

CARTAS

CASTLEVANIA VS. GOD OF WAR

Estou quase no final de Castlevania Lords of Shadow e estou achando simplesmente fantástico. Comparando com o God of War, qual é a opinião de vocês? Quais são os prós e contras de cada um deles?
São dois jogos muito parecidos.
Via Formspring

Arkade: Nós fizemos o review dos dois jogos na revista. O God of War III na edição de número 9 e o Castlevania: Lords of Shadow na edição 16. Você pode ler e tirar suas próprias conclusões. Mesmo assim, os dois são ótimos jogos de ação que valem a pena ser conferidos.

I AM ALIVE

Queria primeiro dizer parabéns para a galera da revista Arkade, tá show de bola e queria se possivel um preview do game I Am Alive da Ubisoft. **João Sconetto**

Arkade: Aparentemente o jogo foi adiado para metade de 2011, mas seu lançamento ainda é incerto. Assim que tivermos mais material e informações, não tenha dúvidas que faremos um preview, ou até mesmo review do game.

FUTURO DOS GAMES NO BRASIL

Como vocês da Revista Arkade veem o futuro dos games em relação aos produtores brasileiros? **Via Formspring**

Arkade: As redes como a PSN, Live, Steam, App Store e Android Market estão aí para abrir muitas portas aos desenvolvedores nacionais. Se soubermos aproveitar isto, pode ser uma grande oportunidade de aumentar nosso reconhecimento lá fora. Quanto a títulos grandes em retail, sinceramente achamos difícil competir com os gringos hoje.

COMO COLABORAR?

Fala galera do Arkade, gostaria de saber o que é necessario pra trabalhar lá no blog. Ja escrevi e fui dono de um blog de games, escrevia reviews, previews e postava noticias. **Via Formspring**

Arkade: A Arkade está selecionando novos colaboradores, você pode entrar em contato pelo formulário do site e enviaremos mais informações sobre como se tornar um colaborador do blog e da revista.

Envie sua carta para **contato@arkade.com.br**
Pergunte através do Formspring: **formspring.me/RevistaArkade**

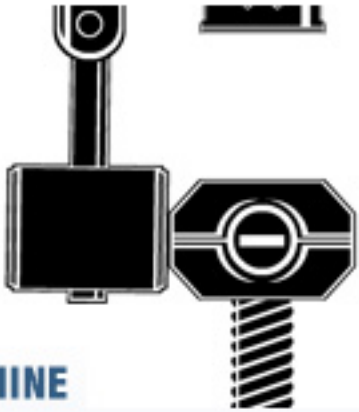
VARIEDADES

CURIOSIDADE

Satoshi Tajiri, criador de Pokémon, teve a ideia que originou o fenômeno do Game Boy enquanto coletava larvas e observava elas se transformarem em borboletas quando era criança.

EASTER EGGS

Na tela de menu de CoD: Black Ops, aperte rapidamente a barra de espaço (LT + RT no X360, ou R2 + L2 no PS3) para se soltar da cadeira. Acesse o computador no fundo da sala e digite "DOA". Você poderá jogar um divertido mini-game.



JOGOS EM FLASH - THROUGH THE MACHINE

Through the Machine coloca o jogador no papel de uma inocente mosquinha cujo único objetivo é passar ilesa por diversos mecanismos e armadilhas. No decorrer do percurso, você pode coletar smileys que garantem um bônus na pontuação - quanto mais smileys você pegar, mais pontos você ganha. O jogo todo é feito em preto e branco, o que lhe confere um aspecto interessante. Para controlar a mosquinha, basta mexer o mouse, cujo cursor é substituído pelo inseto. É só ficar atento e prestar atenção que você conseguirá passar pelas armadilhas e quebra-cabeças impostos pelo cenário.

CULTURA - WEB E PARTICIPAÇÃO

Com o surgimento e expansão da web, os diversos meios de comunicação buscaram se reinventar e criar novos métodos de relação com o espectador/ouvinte/leitor, nem que seja por meio de um singelo e-mail de elogio ou crítica. Tendo em vista este novo cenário que modifica a velocidade da propagação da informação e de seu feedback, a pesquisadora Drica Guzzi, coordenadora do NAP Escola do Futuro/USP e responsável pelo programa de inclusão digital do Estado de São Paulo, escreveu o livro Web e Participação - A democracia no século XXI. Nesta obra, Drica Guzzi traz uma importante e relevante análise do movimento das redes sociais no Brasil via Web 2.0 e sua relação com a participação pública eletrônica, tratada por ela como e-participação.

A autora, por meio de uma linguagem simples e fácil de entender, descreve como podemos caminhar em ações democráticas por meio da internet de maneira progressiva. Ela ainda mostra como o conceito de democracia está intimamente ligado a estes novos dispositivos de participação ampla que as novas tecnologias de comunicação proporcionam, além de buscar entender como os indivíduos atuam nesta nova esfera pública. A obra de Drica Guzzi é ideal para estudiosos de comunicação, tecnologia, internet e afins que buscam entender melhor como funcionam as novas relações entre as pessoas e a rede mundial de computadores.

COMPRE ESTE E OUTROS LIVROS NA:

Livrarias Curitiba

Gordon Freeman

Iniciada em 1998 sob a batuta da Valve, a série Half-Life é um dos fenômenos entre os jogos de PC e, à frente dela, está Gordon Freeman, o ex-físico que se tornou praticamente uma máquina de guerra contra alienígenas.

Gordon é natural de Seattle, nos Estados Unidos, e se formou em física teórica pelo Massaschussetts Institute of Technology - o MIT (o ITA dos EUA, para quem não conhece). Seu trabalho sobre teletransporte o leva a aceitar um trabalho no Black Mesa Research Facility, um centro de pesquisas no Novo México. Lá, entretanto, sua inteligência é subestimada, pois ele realiza mais trabalhos manuais do que intelectuais tanto em HL como em HL2, inclusive sendo motivo de chacota.

Freeman usa um traje especial nos jogos, chamado "Traje para Ambientes Perigosos", ou simplesmente HEV Suit. A roupa é equipada com uma armadura contra grandes impactos que, quando acionada, consegue absorver até 2/3 do dano sofrido por Freeman. Com a armadura acionada totalmente, o físico consegue aguentar vários tiros de armas de pequeno calibre até mesmo uma granada lançada diretamente contra ele. A roupa ainda conta com um suprimento próprio de oxigênio, lanterna, rádio e muito mais. No primeiro jogo, Freeman usa o modelo Mark

IV, que possui um módulo de "super-pulo", que o permite cobrir grandes distâncias. Em Half-Life 2, o modelo é o Mark V, que possui outras melhorias, como um sistema automático de zoom, permite correr mais rápido e um injetor para administrar anti--veneno.

Durante os jogos da série Half-Life, o físico Gordon Freeman acaba deixando de lado seu lado nerd e vira uma espécie de ícone da humanidade. No primeiro jogo, ele lidera um grupo de cientistas contra alienígenas da dimensão Xen e contra um grupo de militares enviados para exterminar os sobreviventes do incidente de Black Mesa. Já no segundo jogo, Freeman lidera a resistência humana contra os alienígenas de Combine, que dominaram a Terra, cimentando seu posto como um dos maiores heróis do mundo dos games.

OS MELHORES GAMES DE 2010

Mais um ano acabou e com o fim de 2010 é hora de relembrarmos os bons (e maus) momentos que passamos na frente dos nossos consoles, portáteis e computadores. Sendo assim, aqui estão os Melhores de 2010, os games que mais se destacaram nas categorias: Aventura, Ação, FPS, RPG, Estratégia, Esporte, Luta, Corrida e Revelação. Concorreram os jogos lançados tanto em retail (a famosa caixinha) quanto os que saíram via download, como na WiiWare, PlayStation Network e Xbox Live Arcade. Lembramos que, tal qual no ano passado, não escolhemos um jogo só como melhor do ano por considerarmos injusto comparar grandes games de gêneros distintos, tais como Red Dead Redemption e Mass Effect 2.

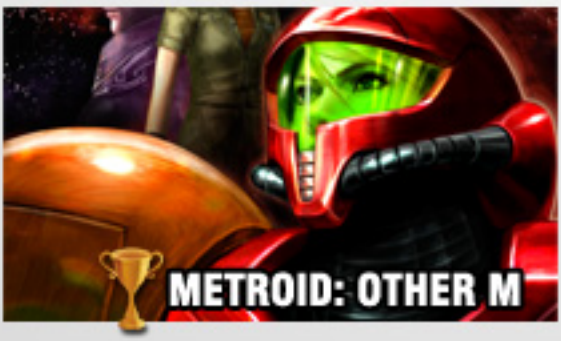
AVENTURA

O gênero de Aventura neste ano foi dominado por uma empresa e um console: os japoneses da Nintendo e seu Nintendo Wii. Portanto, nada mais justo que o único jogo a receber nota 100 da Arkade até então ganhe também o prêmio de Melhor Game de Aventura de 2010. Super Mario Galaxy 2 é uma aventura incrível, belíssima, com um gameplay ainda melhor que o de seu antecessor e com aquele ar característico do encanador preferido de todos os gamers.

1º - Super Mario Galaxy 2
2º - Donkey Kong Country Returns
3º - Sonic Colors
4º - Kirby's Epic Yarn
5º - Monkey Island 2 Special Edtion

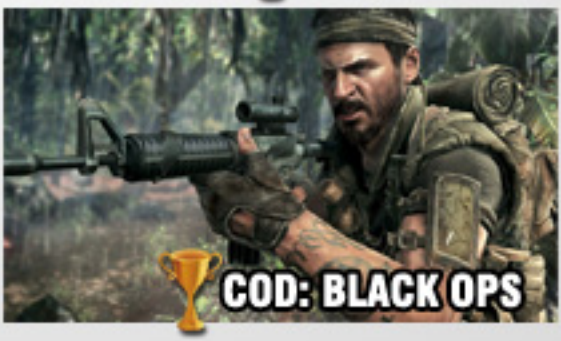
AÇÃO

Pela primeira vez nos dois anos desta premiação, tivemos um empate. Consideramos impossível separar as sagas do fora-da-lei John Marston e do violento Kratos neste ano. Se em Red Dead Redemption vimos a história de um caubói obstinado em conseguir redenção contra seus ex-comparsas, em God of War finalmente presenciamos a vingança do Deus da Guerra contra Zeus e os outros Deuses do Monte Olimpo. Duas histórias épicas que marcaram os consoles em 2010.



1º - God of War 3
Red Dead Redemption
2º - Assassin's Creed: Brotherhood
3º - Metroid: Other M
4º - Castlevania: Lords of Shadow

FIRST PERSON SHOOTER

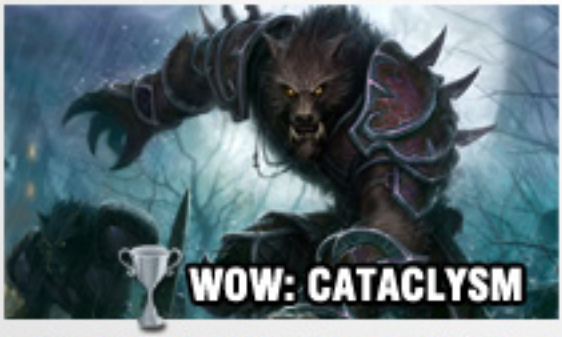


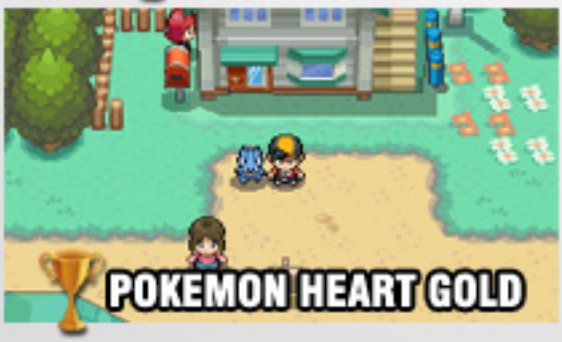
Master Chief pode não ser o personagem principal, mas a equipe Noble faz um excelente trabalho de deixar o jogador na beira da cadeira em Halo: Reach, melhor game da franquia e também o Melhor FPS de 2010. Último jogo da série a ser comandado pela Bungie (que deixa a Microsoft para iniciar uma parceria de 10 anos com a Activision), o game acompanha o novato Noble Six nos últimos meses de controle humano sobre o planeta Reach antes da invasão dos Covenants.

1º - Halo: Reach
2º - Bioshock 2
3º - Call of Duty: Black Ops
4º - Goldeneye 007
5º - Battlefield: Bad Company 2

RPG

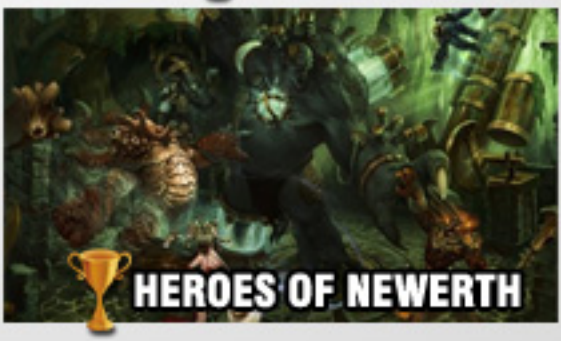
Mass Effect 2 foi o primeiro jogo de todos os candidatos a Melhores de 2010 a ser lançado e nem por isso conseguiu ser superado. A segunda aventura do Coronel Shepard demonstrou mais uma vez o pedigree BioWare para RPGs, se tornando um game de proporções épicas e inovador ao permitir que o jogador utilizasse o mesmo personagem criado no primeiro jogo. Não bastasse isso, Mass Effect 2 também receberá uma nova sequência no final de 2011.





1º - Mass Effect 2
2º - WoW: Cataclysm
3º - Pokemon Heart Gold
4º - Fallout New Vegas
5º - Fable 3

ESTRATÉGIA

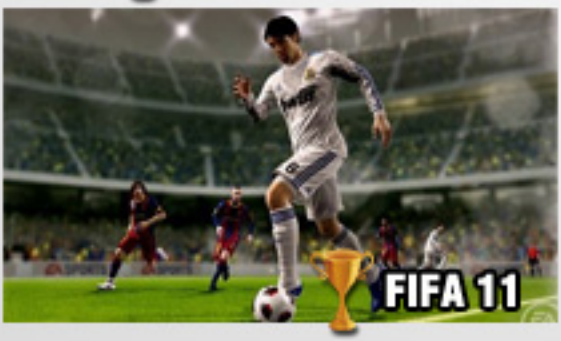


Tal qual um verdadeiro Zerg Rush, StarCraft 2: Wings of Liberty não perdoou os outros jogos de estratégia de 2010, levando o prêmio na categoria. A saga de Jim Raynor e seus Rebeldes contra a Supremacia não somente marcou o ano por ser um excelente jogo, com quase 30 missões recheadas de ação, gráficos e áudio impressionantes e um multiplayer extremamente viciante, mas também por iniciar oficialmente a presença da Blizzard em território brasileiro.

1º - Starcraft 2
2º - Civilization V
3º - Heroes Of Newerth
4º - Napoleon Total War
5º - R.U.S.E

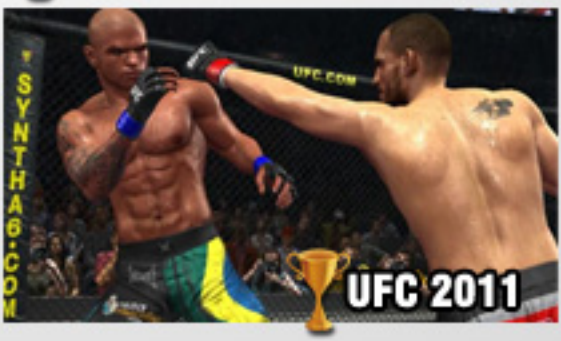
ESPORTE

Quando um jogo traz o maior jogador de todos os tempos da NBA na sua capa, o resultado não poderia ser outro: NBA 2K11 leva o caneco de Melhor Jogo de Esporte de 2010. Recheado com diversos modos de jogo, gráficos realistas e muito conteúdo relacionado à carreira de Michael Jordan (inclusive possibilitando recriar a carreira de MJ em qualquer time da liga de hoje em dia), a 2K Sports criou, sem dúvidas, o melhor jogo de basquete de todos os tempos.



1º - Nba 2K11
2º - Sports Champion
3º - Fifa 11
4º - Skate 3
5º - PES 11

LUTA



Um ano atrás, Street Fighter IV ganhou o prêmio de melhor jogo de luta. Neste ano a coisa não foi diferente. Super Street Fighter IV trouxe 10 novos personagens, cenários novos, rebalanceamento dos lutadores, o retorno das fases bônus e novos Ultra Combos - mais que o suficiente para fazê-lo ser o Melhor Jogo de Luta de 2010. E SSFIV não deve parar por aí, uma vez que a Capcom confirmou uma versão do game para o portátil Nintendo 3DS.

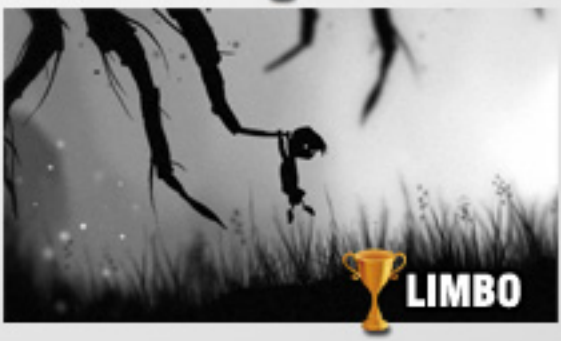
1º - Super Street Fighter IV
2º - Tatsunoko vs. Capcom
3º - UFC 2010
4º - Blazblue: Continuum Shift
5º - WWE vs. Raw

CORRIDA

Os fãs de Gran Turismo e do PlayStation 3 esperaram mais de cinco anos por isso, mas no último mês de 2010 finalmente foi lançado o aguardadíssimo Gran Turismo 5, novo game da franquia exclusiva da Sony. Com gráficos ultrarrealistas, a boa jogabilidade característica da série e uma quantidade absurda de pistas (70) e carros (mais de 1000), GT5 acelerou e tomou a liderança nas últimas voltas, levando para casa o prêmio de Melhor Jogo de Corrida do ano.

1º - Gran Turismo 5
2º - NFS: Hot Pursuit
3º - F1 2010
4º - Modnation Racers
5º - Split/Second

REVELAÇÃO



A categoria Revelação mais uma vez trouxe uma briga feroz pelo prêmio, mas no final ganharam os passarinhos nervosos de Angry Birds, da finlandesa Rovio Mobile. Com mais de 50 milhões de downloads através de todas plataformas (iOS, Android, Symbian^3, Palm webOS e MeeGo), Angry Birds é vício em praticamente todos os lugares do mundo graças a seus personagens carismáticos, estilo cômico, preço amigável e jogabilidade simples e viciante.

1º - Angry Birds
2º - Minecraft
3º - Limbo
4º - Amnesia
5º - Super Meat Boy

PS3

A ESPERA ACABOU

CINCO ANOS DE DESENVOLVIMENTO, 1000 CARROS E 75 PISTAS DEPOIS, FINALMENTE O QUINTO GT ESTÁ ENTRE NÓS!

Largando em último na corrida dos simuladores de corrida, Gran Turismo 5 passou mais de cinco anos em desenvolvimento, um período que parecia não terminar nunca para os fãs da série. No entanto, a espera acabou neste final de 2010, quando finalmente a Polyphony Digital e a Sony lançaram o game.

GT5 é um jogo de proporções absurdas: não bastassem os já mencionados cinco anos de desenvolvimento, são mais de 1000 carros disponíveis dentro do game e 75 pistas diferentes espalhadas ao redor do globo: de Tóquio às 500 Milhas de Indianápolis e de Madri à Daytona. Até mesmo a instalação de GT5 no console leva um tempo absurdo: são 45 minutos esperando o disco descarregar todos os 8Gb de conteúdo - caso opte por não esperar, aí você estará sujeito a telas de loading também irritantemente longas.

GRAN TURISMO 5

Corrida, 16 jogadores online

Esta primeira impressão de GT5 ainda permanece por um tempo. Ao começar o modo carreira, chamado de GT Life, você não pode escolher o carro de uma das inúmeras marcas que o jogo traz. Ao invés disso, você só pode escolher um carro usado de uma loja virtual e ainda assim baseado numa quantia limitada de dinheiro e no seu Driver Level (que obviamente começa em zero) - o que prejudica bastante a experiência inicial. Não bastasse só isso, a interface do usuário ainda por cima é fraca e antiquada.

A sorte é que esta situação melhora rápido, já que é bastante fácil ganhar as primeiras corridas. Assim que seu Driver Level vai aumentando, seu "poder de compra" cresce junto, permitindo ao jogador colocar as mãos (virtuais) em carros melhores, os chamados carros Premium. Estes automóveis (cerca de 200 veículos diferentes) são os melhores e mais detalhados do jogo, mas além de representar um lado bom, eles revelam um ponto negativo: os outros 800 carros são muito inferiores, tanto graficamente quanto em performance. Por exemplo, a inédita visão do cockpit só é permitida nos carros Premium, ou seja, em apenas 1/5 dos automóveis, enquanto que as texturas e modelos dos carros "normais" parecem ter sido retiradas do PlayStation 2 de tão antigas e inferiores.

Aliás, esta alternância entre pontos altos e baixos é o que marca Gran Turismo 5. Até mesmo nos circuitos é observada essa

inconstância: enquanto que Madri e Paris são pistas excelentes, Daytona e Indianápolis não receberam o devido cuidado. O áudio, por sua vez, alterna entre o realismo dos motores e dos sons dentro da corrida e as péssimas músicas de rock e jazz escolhidas para comporem a trilha sonora de GT5. Além disso, os veículos literalmente não amassam. Você pode capotar, bater de frente, de lado, causar um verdadeiro caos com o seu carro que ele continuará intacto - no máximo terá um arranhão ou outro.

Mas não entenda errado, não é por que Gran Turismo 5 possui tantos altos e baixos que ele é um jogo ruim. Muito pelo contrário. A jogabilidade de GT5 é uma das melhores já vistas no gênero, pois até mesmo jogadores inexperientes podem pegar um carro e se divertir tanto quanto gamers mais veteranos. Uma opção boa colocada no jogo pela Polyphony Digital é a possibilidade de ativar ou desativar certas ajudas como controle de tração automática e trajeto de direção. Apesar de não serem novidade no gênero, a empresa tornou-os completamente customizáveis. Você usa apenas os que quiser. Enquanto é altamente satisfatório vencer uma corrida sem o uso destes auxiliadores, às vezes é bom manter um ou outro ligado, já que qualquer errinho ou acidente bobo pode prejudicar uma corrida até então perfeita.

Gran Turismo 5 ainda traz algumas boas novidades para incrementar e diversificar o gameplay. O jogo traz pela primeira vez na série a possibilidade de participar de corridas de kart, supercarros e disputas da NASCAR, principal categoria de automobilismo nos Estados Unidos. Além disso, o jogo conta com a presença do piloto americano Jeff Gordon, tetracampeão da NASCAR, e do francês Sébastien Loeb, heptacampeão do WRC, maior campeonato mundial de rali. Outra novidade é a não-obrigatoriedade dos license tests, desafios um pouco chatos que eram necessários para conseguir completar Gran Turismo 4.

Quando a disputa vai para o mundo online, ela fica tão boa quanto no offline. As corridas podem reunir até 16 jogadores diferentes simultaneamente e com pouco lag, com a possibilidade de cada um utilizar um carro de sua própria garagem ou então importar um de Gran Turismo PSP. O jogo ainda lida habilmente com espertinhos que acham divertido ir de marcha ré ou atravessar a pista e parar o carro no meio do circuito ao torná-los translúcidos e permitir que outros corredores passem por eles. Como host de uma corrida, você pode até mesmo penalizar jogadores que batam de propósito ao diminuir temporariamente a força do motor deles.

É muito divertido jogar online, principalmente se o host da corrida permitir o uso dos auxiliadores, pois eles fazem com que jogadores de diferentes níveis façam uma corrida disputada, mesmo que às vezes um pouco injusta. Se você quiser, é possível até mesmo participar de uma

espécie de "treino livre", onde jogadores ficam apenas disputando para ver quem faz a volta mais rápida. O grande problema do modo online de GT5 é que sua interface é muito antiquada: não existe matchmaking ou um filtro elaborado de corridas para selecionar qual realmente se encaixa ao seu estilo. Não é possível nem mesmo convidar diretamente seu amigo para se juntar a corrida em que você está.

Gran Turismo 5 foi sim um dos jogos mais aguardados dos últimos anos pelos fãs do PlayStation 3, o que torna o pacote final um pouco decepcionante. A cisão nos veículos entre carros comuns e Premium e a irregularidade no áudio e nos gráficos prejudica, mas o game traz uma jogabilidade realista e uma extensa variedade de carros e pistas além de um multiplayer bastante divertido ainda que com uma interface ruim. GT5 não é a Ferrari que todos imaginavam, mas também não é nenhum Ford T.•

Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★★

Nota Final: 85

PC

O FIM DOS TEMPOS CHEGOU

NOVA EXPANSÃO TRAZ RAÇAS INÉDITAS, NOVOS ELEMENTOS DE GAMEPLAY E RESGATA ÁREAS ANTIGAS DO JOGO

Fenômenos no mundo dos games não são raros, mas poucos alcançam a magnitude de World of Warcraft. Lançado 5 anos atrás, WoW é o líder isolado entre os MMOs, com cerca de 12 milhões de usuários ativos atualmente. E este número deve crescer agora que a terceira expansão do jogo, World of Warcraft: Cataclysm, foi lançada pela Blizzard.

Sem dúvidas, grande destaque na nova expansão é a presença do temível dragão Deathwing, o Destruidor. Com a volta de Deathwing, todo o mundo foi completamente modificado, áreas destruídas e partidas ao meio, novos lugares a explorar - tudo resultado do cataclismo causado pelo poderosíssimo dragão. Toda a sensação de destruição ainda é corroborada por você já ter visto Azeroth inteira. Isso também serve de motivação aos jogadores de níveis avançados começarem novos personagens para explorar essas mudanças em todos os continentes, com novas quests e mudança de quest level de algumas áreas.

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

RPG, MMO

Cataclysm ainda introduz duas novas raças no game: os Goblins e os Worgen. A escolha dos Goblins como nova raça da Horda a princípio parece não ser muito animadora, mas essa ideia logo vai embora ao se jogar com eles. As cidades iniciais foram muito bem desenhadas no melhor estilo goblin, com diversas bugigangas e invenções malucas. As quests, além de também serem divertidas, são simples de interpretar, fazendo com que novos jogadores de WoW não tenham nenhum tipo de dificuldade.

A nova raça da Aliança, os Worgen, por sua vez, era uma das novidades mais aguardadas desta nova expansão. A história por trás da nova raça é interessantíssima: a cidade de Gilneas foi infectada pela praga Worgen e apenas com a ajuda dos Night Elves que os cidadãos da cidade conseguirão sobreviver. As quests iniciais retratam bem isso, mostrando bem a transformação dos habitantes e seus novos poderes.

Os veteranos de WoW também encontram boas surpresas em regiões antigas que estavam bloqueadas como Mount Hyjal e Deepholm, local onde Deathwing descansava. Podemos encontrar nestas áreas novas quests, itens, dungeons normal e Heroic de 5 jogadores e as duas dungeons clássicas em suas versões Heroic, Deadmines e Walling Caverns. A expansão ainda traz dois novos battlegrounds e uma nova área aberta para PvP chamada Tol Barad.

WORLD OF WARCRAFT
CATACLYSM
clique para assistir o vídeo

As classes estão mais balanceadas, com novas mudanças nos talents e novas skills que diminuem a vantagens de algumas classes sobre outras mas mesmo assim algumas classes ainda parecem necessitar de um pouco mais de trabalho perto de outras. Cataclysm ainda traz novas combinações de raça e classe e uma nova profissão secundária, arqueologia, que permitirá aos jogadores coletarem e usarem artefatos de raças antigas de Azeroth.

A respeito da parte técnica do jogo, o mais marcante são as melhorias gráficas do jogo. Os novos efeitos de luz e água tornaram o jogo muito mais atual, mas sem descaracterizar o game. Além disto, áreas já conhecidas dos jogadores como Kalimdor e Eastern Kingdoms foram

redesenhadas, permitindo a utilização de montarias voadoras e recolocando ambas áreas de volta em um lugar de destaque.

A interface de usuário continua basicamente a mesma, mas com alguns detalhes interessantes. As novidades são as novas janelas de skills e talents e um upgrade no rastreamento de quests, onde agora mostra uma seta no mini-map, indicando a direção do local onde está certo NPC ou a área onde os monstros que você terá que matar estão. Outro destaque nesta interface é o novo instalador, que permite que o jogador vá desbravando Azeroth enquanto o game carrega.

No geral, a nova expansão segue a linha das anteriores, trazendo muito conteúdo inédito para os fãs. Apesar do acréscimo de apenas 5 levels (do 80 para o 85), World of Warcraft: Cataclysm é possivelmente a maior expansão do MMO em termos de novidades, refinando aspectos importantes do jogo e recuperando outros como as regiões de Kalimdor e Eastern Kingdoms.•

Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★★★
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★½

Nota Final: 92

EPIC MIC

NEM TÃO ÉPICO ASSIM

APESAR DO BOM VISUAL E DA GRANDE QUANTIDADE DE CONTEÚDO, EPIC MICKEY TRAZ FALHAS DE JOGABILIDADE

Em um tempo onde novos ícones e heróis dos videogames surgem a toda hora, Mickey Mouse, o famoso ratinho da Disney, acabou ficando um pouco esquecido. Para marcar o seu retorno aos consoles, a Disney Interactive convocou a novata Junction Point (encabeçada pelo veterano Warren Spector, de System Shock e Deus Ex) para criar Epic Mickey, uma aventura que pretende não somente recolocar Mickey no rol de heróis dos games como também resgatar personagens esquecidos da Disney.

A história é assim: todas as criações de Walt Disney que não fizeram sucesso e caíram no esquecimento foram parar num lugar chamado Wasteland. Lá, elas viviam suas vidinhas monótonas até o próprio Mickey, em um rompante de curiosidade, despejar tinta e, inadvertidamente, criar o Mancha Negra. Ao tentar apagá-lo, Mickey despeja solvente e causa um verdadeiro caos em Wasteland. O ratinho então larga tudo antes que seja descoberto, mas, meses depois, o Mancha o atrai de volta para Wasteland e, sem poder voltar, Mickey agora tem que recuperar o local. Para isto, ele tem que enfrentar Oswald, o Coelho, um personagem que tem inveja do sucesso de Mickey.

Logo de cara, Epic Mickey impressiona pelo seu belíssimo estilo gráfico. Mesmo sabendo das limitações de hardware do Nintendo Wii, a Junction Point conseguiu criar um jogo bonito, que mescla não somente partes 3D como fases 2D inspiradas em animações antigas da Disney. Até mesmo um estúdio a parte, chamado

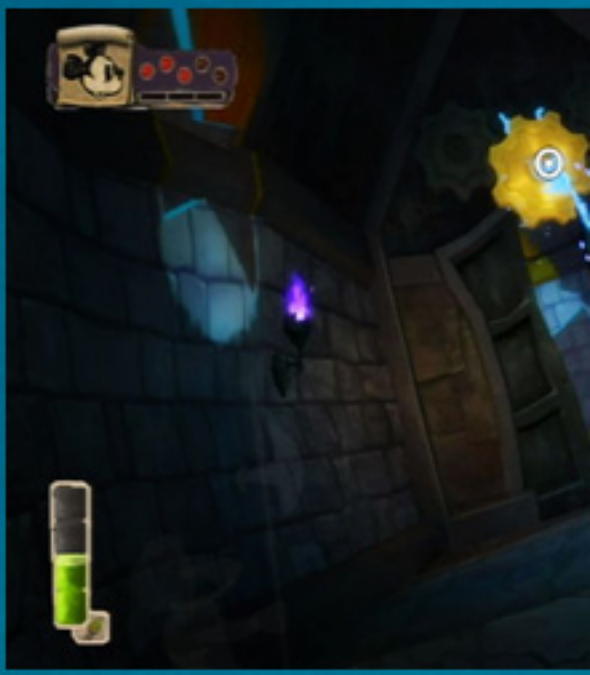
EPIC MICKEY

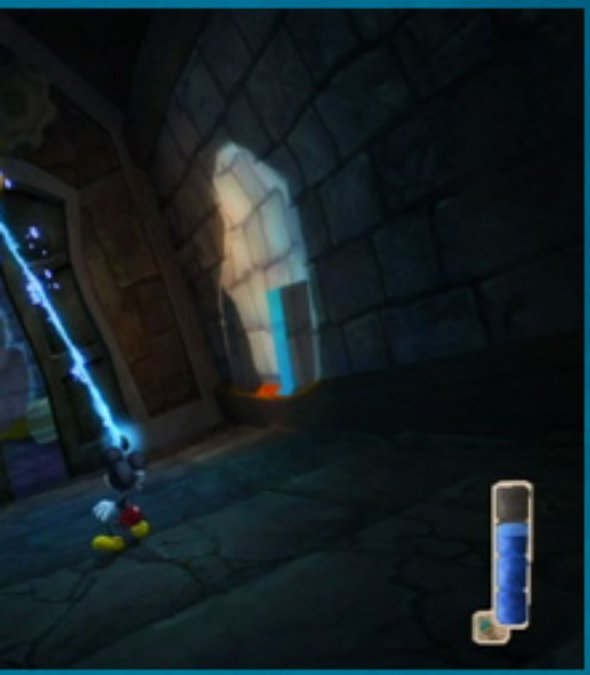
Aventura, 1 jogador

Powerhouse Animation, foi contratado para criar as cinemáticas retrô, em 2D, que introduzem missões e novos mundos. Estas animações estão entre as mais belas já feitas para um videogame (e porque não, para televisão e cinema).

Outra coisa que fica bastante escancarada desde o começo do game é a preocupação que a Junction Point teve em recuperar o status de herói de Mickey. Sua caracterização é perfeita, mostrando toda a coragem e carisma do ratinho. Tudo isto ainda é colaborado pelos personagens secundários da trama, em especial Oswald, que é o coadjuvante mais marcante de todos que Mickey encontra no decorrer das 15 horas de Epic Mickey.

O problema é que nem mesmo uma história interessante, gráficos impressionantes e caracterização perfeita salvam a pele do jogo. O gameplay de Epic Mickey é muito falho - e não falamos isso apenas por ele ser do Wii. A Junction Poin afirmava que toda a Wasteland supostamente poderia ser modificada com tinta ou solvente, mas apenas alguns pedaços do cenário podem ser modificados, o que limita bastante as opções do jogador. Além disso, o jogo não grava as mudanças feitas no cenário. Se você dissolveu uma ponte no começo do jogo, por exemplo, ela estará de volta quando você tiver que passar pelo lugar de novo. Como Epic Mickey força o jogador a retornar constantemente para cenários anteriores, isto acaba prejudicando o game.





Mickey também é feito de tinta, então isso quer dizer que ele é literalmente escorregadio, o que torna os controles do jogo bastante chatos, principalmente nas seções em 2D, onde o jogador tem que ser preciso. Não bastasse isso, a câmera mais atrapalha do que ajuda durante a aventura: não são poucas as vezes em que ela trava e o jogo não deixa você mudá-la de posição. Nos combates, então, a coisa piora, pois a função de lock-on torna tudo muito confuso ao invés de facilitar a vida do jogador, sempre travando no inimigo mais longe ou parando na posição errada.

Epic Mickey segue a linha dos jogos bonitinhos, mas ordinários: ele traz uma belíssima apresentação, com inúmeros personagens e cenários, mas que acabam sendo prejudicados pelo gameplay e pela câmera. Warren Spector e companhia fizeram o mais difícil, que era resgatar os personagens e torná-los interessantes para o público, mas falharam no básico dos videogames, que é a jogabilidade.•

Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★½☆
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★★☆

Nota Final: 80

Wii

DONKEY KONG COUNTRY™ RETURNS

DE VOLTA À DK ISLAND

MISTURANDO ASPECTOS DOS JOGOS ORIGINAIS COM NOVOS ELEMENTOS, DKCR É UM DOS MELHORES GAMES DO ANO

A Nintendo parece ter criado um novo estilo que acerta em cheio os gamers que possuem mais de 20 anos: pegar seus personagens famosos e recolocá-los nos estilos que fizeram sucesso. Já são três sucessos nessa linha com New Super Mario Bros., Metroid: Other M e Kirby's Epic Yarn. O quarto grande jogo nesta linhagem é Donkey Kong Country Returns, desenvolvido pela Retro Studios.

O nome do jogo já implica o que ele traz: é um game inspirado no sucesso de 1994 criado pela Rare para o Super Nintendo. Donkey Kong mais uma vez está em busca do seu precioso estoque de bananas, que desta vez foi roubado pelos animais da DK Island, os quais foram hipnotizados pela tribo Tiki Tak. Nesta jornada ele contará com o apoio de macacos já conhecidos pelos jogadores como seu sobrinho Diddy Kong e Cranky Kong, que também querem as bananas de volta. Além dos dois, outros antigos parceiros de DK, como Rambi o Rinoceronte, também dão as caras para ajudar o macacão.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Aventura, 2 jogadores

O clima retrô não fica limitado apenas à história, uma vez que o jogo inteiro é claramente inspirado nos originais. As fases de DKCR, por exemplo, lembram bastante a do primeiro jogo, com florestas verdejantes, cavernas sombrias e um vulcão incandescente. Algumas fases novas, como a da praia, foram adicionadas para dar um fôlego extra. Para a sorte dos jogadores, todos estes cenários são muito bem desenhados e com algumas novidades, pois todos os locais por onde DK passa interagem com o gameplay. Mesmo assim, o Nintendo Wii já viu gráficos melhores, como em Super Mario Galaxy 2 e Metroid Prime.

Aliás, o gameplay é outro ponto de destaque do jogo. Ao contrário de Kirby's Epic Yarn, que era um game bastante acessível, Country Returns é difícil - mais difícil que a trilogia DKC original, por exemplo. Não serão poucas as vezes em que você morrerá com inimigos inesperados ou uma plataforma que desaba com você em cima. Para aliviar um pouco a dificuldade, o jogador contará com duas alternativas: o auto play, que faz com que o PC passe alguma fase mais difícil para você, e Diddy Kong, que apesar de não ser um personagem completamente jogável, colabora com Donkey Kong ao fazer uso de seu jetpack, que permite que DK pule mais alto e longe e seja mais preciso na queda. Aliás, não poder controlar Diddy no single-player é um dos maiores, senão o maior pecado, que DKCR comete. O macaquinho só é jogável no cooperativo.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

A Retro Studios ainda adicionou duas novas habilidades para DK: escalar e assoprar. A primeira faz sentido, principalmente levando em conta os cenários - existem algumas fases muito interessantes que misturam escalada com plataforma. Já a segunda é utilizada para assoprar folhas e inimigos e revelar segredos. Apesar da intenção ser boa, ficar parando e procurando por objetos "assopráveis" quebra um pouco o ritmo do jogo no decorrer dos oito mundos.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Outro elemento interessante adicionado pela empresa é a possibilidade de tanto poder jogar com a combinação tradicional Wii Remote e Nunchuk como também só com o Wiimote. Em ambas configurações, o jogador precisa chacoalhar os controllers (o famoso waggle motion) para uma série de movimentos, como bater no chão ou fazer um rolamento. Por isso, jogar só com o Wiimote acaba sendo melhor, pois se você mexe um pouquinho que seja no direcional analógico do Nunchuk, o movimento é alterado - o que resulta em algumas mortes acidentais.

Donkey Kong Country Returns é daqueles jogos que fará você querer dar um murro na parede diversas vezes antes de soltar aquele suspiro de alívio. Mesmo assim, acredite, vale muito a pena passar por toda a eventual frustração que a nova cria da Nintendo e da Retro Studios traz, pois o jogo é um dos melhores do ano para o Wii e um verdadeiro retorno de Donkey Kong ao estilo que o fez famoso na década de 90.

Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★★

Nota Final: 93

O Greenpeace está de olho.
Colabore com o Greenpeace
e vamos juntos cuidar do planeta.

TEM GREENPEACE NO SEU DIA.

A mudança climática já começou: verões mais quentes, chuvas mais fortes, nevascas. Mas quando a mudança de hábitos e de atitudes vai começar? O Greenpeace trabalha todos os dias para mostrar que é possível crescer sem prejudicar o planeta e ainda reduzir a emissão de gases do efeito estufa. Não dá mais tempo de esperar.

GREENPEACE
www.greenpeace.org.br

Angry Zombies

Jogos de zumbis geralmente envolvem um apocalipse onde o mundo todo vira morto-vivo, um grupo de pessoas que têm que sobreviver, armas, etc. O jogador sempre está entre os sobreviventes. Mas e se fosse o contrário? Pois é isto que nós vemos em Angry Zombies, game coreano para o iPhone e iPod Touch.

Neste jogo, você tem à sua disposição zumbis que você deve espalhar pelos mapas para dominar o mundo. Inicialmente, apenas um tipo é liberado, mas você pode liberar até cinco variedades de mortos-vivos no Zombie Lab, cada um com uma habilidade. O Infestor, por exemplo, é o único que pode transformar humanos em zumbis, enquanto que o Bomber explode todas as pessoas que estiverem em sua volta. É no Lab que você ainda pode fortalecer os seus "guerreiros", aumentado a velocidade, força ou número de unidades de cada tipo de zumbi.

São quatro países por continente do globo, sendo que cada país conta com tipos diferentes de "inimigos", como padres (que transformam os zumbis em humanos) e lutadores, que são cópias do Ryu (de Street Fighter) que destroem os zumbis. Para ganhar, basta matar ou zumbificar todos os humanos da região. A cada país dominado, você ganha uma considerável quantia de moedas para melhorar seus mortos-vivos.

Angry Zombies é um perfeito jogo de celular: fácil de entender e de jogar, mas ao mesmo tempo desafiador, com partidas rápidas e divertido. Para os fãs de Left 4 Dead, Resident Evil e afins, Angry Zombies é uma bela pedida para matar o tempo com seu iPhone ou iPod Touch.•

A equipe da Arkade deseja um

Feliz Natal

e um 2011 repleto de jogos,

frags, achievements, headshots, levels...

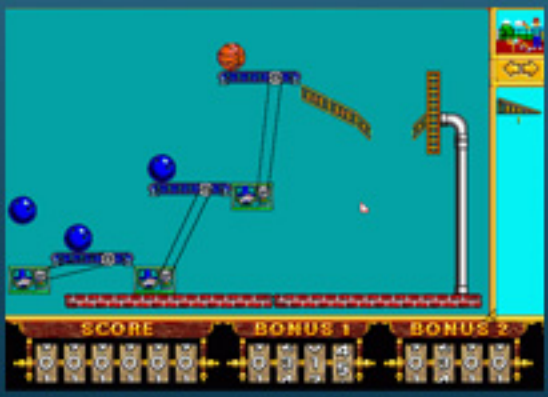
THE INCREDIBLE MACHINE

O início dos anos 90 marcou o lançamento de muitos jogos simples, porém divertidos para os PCs. Um deles foi The Incredible Machine, puzzle desenvolvido pela Jeff Tunnell Productions e publicado pela Dynamix em 1992.

Baseado no sistema DOS, The Incredible Machine era o sonho de qualquer criança que gostava de inventar mecanismos e bancar o cientista. Com algumas ferramentas a sua disposição, tais como correias, bolas e ratinhos, o jogador tem que realizar o objetivo proposto pelo jogo, que varia desde fazer passar uma bola por determinado local até mesmo acender uma vela. São cerca de 80 puzzles diferentes disponíveis no jogo original.

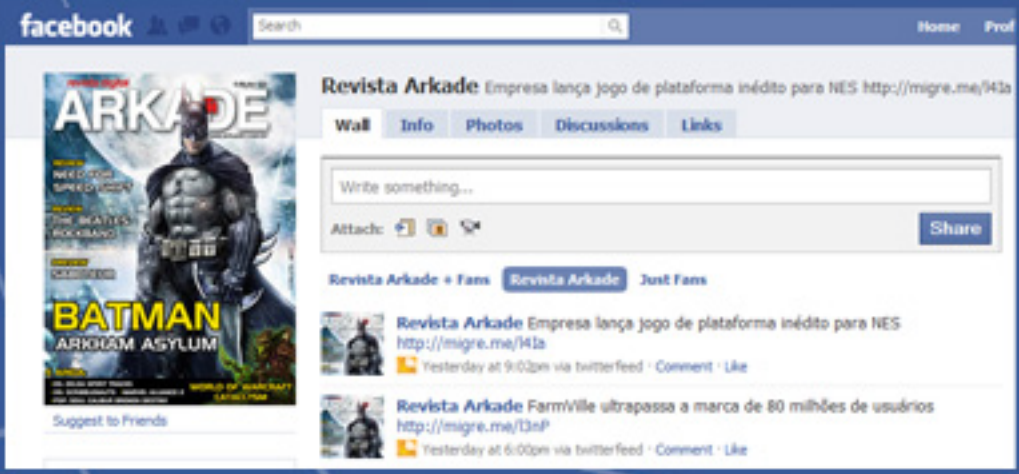
The Incredible Machine originalmente era para ter sido publicado pela Electronic Arts para o Commodore 64 no ano de 1984, mas após uma pequena confusão, o jogo acabou indo parar na mão da Dynamix, que só iniciou os trabalhos em cima do game depois de trabalhar no Arcticfox para o Amiga. A série iniciada em 1992 ainda rendeu outros 7 jogos, alguns dos quais muito criticados por não possuírem a mesma criatividade que o original.

Numa era onde os games eram marcados pela simplicidade, The Incredible Machine se destacou por fazer os jogadores quebrarem a cabeça com seus puzzles.•



ADICIONE A ARKADE TAMBÉM NO

facebook



CLIQUE PARA ACESSAR

ARKADE

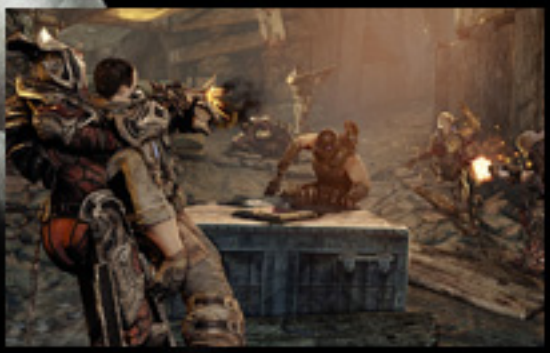
PREVIEW

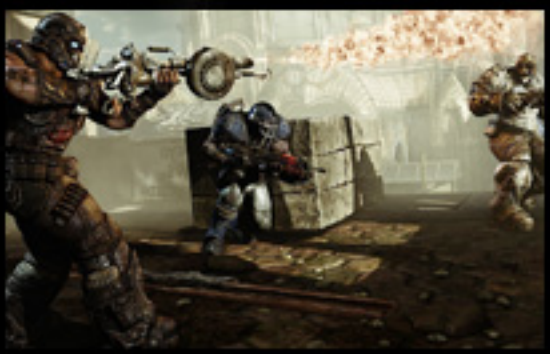
X360, PC

Lançamento: 11/11

UM ESTRANHO NO NINHO

GEARS 3 INTRODUZ UMA NOVA RAÇA À GUERRA PELO PLANETA SERA E REFORMULA O MULTIPLAYER DA SÉRIE





Gears of War é uma das séries que mais ganhou popularidade desde seu lançamento, em 2006. Nem mesmo o falho multiplayer de Gears 2 fez com que a saga de Marcus Fenix contra os Locusts perdesse o brilho. Agora a ansiedade dos fãs começa a crescer novamente com Gears of War 3, a conclusão da trilogia de ficção científica da Epic Games.

Gears 3 começa 18 meses após o final do segundo jogo, com os soldados se mudando para a ilha de Vectes e passando a viver a bordo de um cargueiro aéreo chamado Raven's Nest. Com o governo desmantelado, a imulsion, o líquido que provia energia para as ruas de Sera, acabou infectando os Locusts, que se tornaram Lambents. A nova raça, no entanto, já começa a se tornar uma ameaça tanto para humanos quanto para os Locusts.

O gameplay básico de Gears of War deve ser mantido. As novidades estão na estreia de novos personagens, tais como Samantha Byrne, Anya Stroud e Wes Myers (as três primeiras personagens femininas da franquia) e Jace Stratton, um soldado que aparece nos quadrinhos e que foi mencionado no segundo jogo.

O clã dos Carmine continua marcando presença, desta vez com Clayton Carmine. No entanto, ao contrário de seus irmãos Anthony e Benjamin, Clayton teve uma chance de se salvar: durante o ano de 2010, a Epic realizou uma campanha em prol da instituição de caridade Child's Play, onde jogadores da XBLA comprariam camisas para seus avatares dizendo Save Carmine ou Kill Carmine (salve ou mate Carmine). A camisa mais comprada representaria o destino de Clayton, mas, independente disso, a Epic arrecadou mais de 150 mil dólares para a Child's Play.

Como já era de se esperar, os soldados ganharão armas novas para enfrentar os alienígenas: os destaques são a One Shot, uma arma que mata com um tiro, e a Digger Launcher, que lança uma espécie de piranha que percorre a terra até acertar o alvo. Os jogadores ainda terão a seu dispor uma armadura mech equipada com uma metralhadora e um lança--foguetes. Os Locusts também receberão reforços, tais como o Savage Grenadier, o Locust Siege Beast e o Kantus Knight.

Já o multiplayer é onde estão reservadas as maiores novidades. A principal certamente é a inclusão de servidores dedicados, uma adição necessária depois do péssimo multiplayer de Gears 2. No segundo jogo, a localização do host definia a qualidade da conexão dos outros jogadores - quanto mais perto dele, melhor. Isto levou à criação do termo "vantagem do host", usado de maneira

irônica por jogadores derrotados. Agora a própria Epic Games irá assumir essa responsabilidade, num esforço (necessário) para fazer o multiplayer de Gears 3 emplacar.

Nos modos de jogo, a adição será o Beast Mode, que é o inverso do Horde Mode. Se no Horde você é um soldado munido de uma vida que tem que matar o maior número de Locusts, no Beast o jogador é um alienígena que tem que assassinar os humanos o mais rápido possível. Outros modos tradicionais voltam, mas com mudanças. No Team Deathmatch, por exemplo, será similar ao Warzone, mas cada equipe tem um limite de 20 vidas. Ao esgotarem essas vidas, a partida vira um Warzone (Deathmatch) normal.

Empolgou-se? Pois agora vem a notícia ruim: Gears of War 3 estava previsto para sair em Abril de 2011, mas foi adiado para Novembro do mesmo ano. A sorte é que o adiamento permitirá à Epic realizar um beta do multiplayer durante o ano de 2011, portanto fique ligado e quem sabe você não poderá explodir umas cabeças de Locusts (ou humanos) em Gears of War 3 antes do que você pensa.·

Expectativa

Alta

PS3, X360

FATALITY EM HD

MORTAL KOMBAT VOLTA AOS CONSOLES EM 2011 AINDA MAIS VIOLENTA E SANGRENTA QUE A CLÁSSICA SÉRIE DOS ANOS 90

Ausente dos consoles desde 2008 (2006 se você desconsiderar o game junto com os personagens da DC Comics), a série Mortal Kombat angariou diversos fãs durante os anos 90 com seus golpes sangrentos e suas fatalities mirabolantes. Pois tudo isto voltará em 2011 com o jogo Mortal Kombat, o nono game da franquia.

A história do novo MK é a mais confusa possível: tudo começa no final de MK: Armageddon, quando Raiden, prestes a ser morto por Shao Kahn, envia uma mensagem do futuro para o Raiden do passado, da época do primeiro Mortal Kombat. Este Raiden então tenta decifrar as visões e mensagens recebidas enquanto tenta evitar que as realidades sejam destruídas por Shao Kahn conforme acontece em Armageddon.

MORTAL KOMBAT

çamento: 04/2010

Por isso, o novo game reconta a história dos três primeiros jogos, só que com Raiden ciente do futuro. Portanto, segundo Ed Boon, um dos criadores da série, esqueça a vitória de Liu Kang, os lutadores ganhando versões cibernéticas, etc. e espere ver novos vencedores, novas transformações e até novos poderes - cada personagem terá dois sangrentos fatalities no novo Mortal Kombat.

Aliás, o elenco de MK já tem 14 lutadores confirmados: Scorpion, Sub-Zero, Cyrax, Jax, Mileena, Kitana, Johnny Cage, Kung Lao, Nightwolf, Raiden, Reptile, Sonya Blade, Sektor e Shao Kahn. Outros personagens, tais como Goro, Sindel e Shang Tsung, tiveram suas falas vazadas pelo site oficial, mas não houve confirmação até então se eles serão jogáveis ou não. De acordo com Boon, o jogo deve ter algo em torno de 26 personagens. A versão para PlayStation 3 ainda guarda uma surpresa: Kratos, protagonista de God of War, será um personagem jogável, apesar de não poder participar do modo história. Ainda não se sabe se o Xbox 360 também terá um personagem exclusivo.

O jogo terá um estilo similar ao de Street Fighter IV - ou seja, trata-se do famoso 2.5D, com personagens em 3D se movendo em um plano bidimensional. Ao contrário dos games antigos da série, os lutadores do novo Mortal Kombat terão animações e movimentos únicos para cada um, o que representa uma bela evolução dos primeiros jogos, onde Scorpion recebia uma roupagem azul e virava Sub-Zero ou então passava na tinta verde e virava Reptile. Como já era de se esperar, os gráficos do jogo parecem ser muito bons, pois, conforme a luta progressa, os lutadores passam a apresentar feridas visíveis e roupas rasgadas ou ensanguentadas.

MORTAL KOMBAT

Uma das novidades de gameplay prometida é o X-Ray Attack, uma mistura de combo com ataque especial que, a cada golpe acertado no adversário, mostra em visão de raio X os ossos quebrados, os músculos rompidos e órgãos danificados. Estes ataques estão entre os mais violentos de toda a franquia. Por exemplo, Reptile tem um X-Ray Attack onde ele fura os dois olhos do adversário com garras, quebra o pescoço dele (em slow-motion) e depois desfere um devastador soco que quebra as costelas do inimigo em pequenos pedaços.

Outra adição bem-vinda será as batalhas Tag-Team de 2 contra 2, no mesmo estilo dos games Marvel Vs. Capcom. Estas batalhas permitirão a troca de lutadores instantânea, com apenas um botão. O personagem que entra já chega desferindo um golpe, o que pode gerar alguns combos interessantes. Além disso, neste modo, existe a possibilidade de executar um quick assist attack, onde o lutador "reserva" entra na batalha, aplica um golpe e sai instantaneamente.

Até o momento, o novo Mortal Kombat tem se mostrado bastante promissor, capaz de enojar os mais puritanos e de colocar um sorriso no rosto dos mais malignos. Enquanto o game não sai (lançamento previsto para Abril de 2011), o jeito é ir quebrando ossos e decepando cabeças pelo menos na sua imaginação para depois colocar tudo em prática no seu PlayStation 3 e Xbox 360.

AJUDE A ARKADE A CONTINUAR CRESCENDO

CLIQUE E RECOMENDE PARA SEUS SEGUIDORES NO twitter

ARKADE
@REVISTAARKADE

Ursinhos Zumbis

Ursinhos são fofinhos e bonitinhos, certo? Errado! Estes ursinhos zumbis são o que restou após uma epidemia do T-Virus na terra dos ursos (WTF!?). Compre com cuidado, seu cérebro pode correr perigo.

Preço: £14.99
Onde encontrar: badtastebears.com

Toca-Discos USB

Para você que, apesar de ser um cara tecnológico, não abandona os bons e velhos discos de vinil, este toca-discos USB é seu presente ideal neste natal. Com duas velocidades e transmissor FM, você pode tocar seus discos antigos em um Mac ou PC.

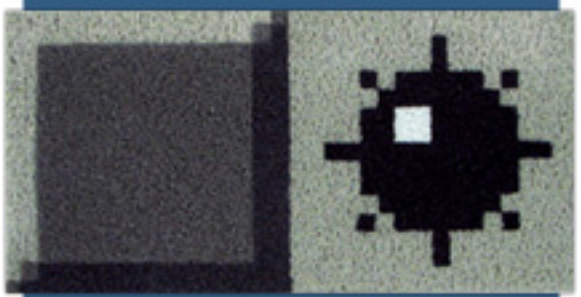
Preço: US$ 130.00
Onde encontrar: .urbanoutfitters.com

DIVULGUE SEUS PRODUTOS AQUI: CONTATO@ARKADE.COM.BR

Cubo de Rubik Espelhado

Tá bom, nós sabemos que você já resolveu o Cubo de Rubik normal, agora o verdadeiro desafio é resolver este cubo, que não tem cores nas laterais. Você terá que resolvê-lo acertando o tamanho das peças nas posições certas. Vai encarar?

Preço: US$ 17.99
Onde encontrar: thinkgeek.com



Capacho Campo Minado

Quer deixar sua casa com uma entrada do clássico joguinho do Windows? Este capacho de Campo Minado possui um bloco e uma mina, coloque-o na sua porta e descubra se sua visita é nerd ou não (se ele for, vai limpar o sapato no lado sem a mina).

Preço: US$ 49.99
Onde encontrar: meninos.us

Controle NES USB

Nada melhor do que jogar os clássicos do Nintendinho com o controle feito especialmente para isto. Este controle USB vai garantir que você terá a experiência retrô máxima com seu emulador de NES. Super Mario o aguarda.

Preço: US$ 9.24
Onde encontrar: amazon.com

CASTLE CRASHERS
PSN, LIVE

Feito pelos mesmos criadores de Alien Hominid, Castle Crashers pega elementos dos beat'em-ups clássicos e mistura com algumas características de RPGs e muito humor. O jogador é um cavaleiro com a missão de resgatar as quatro filhas gostosas do rei e derrotar o bruxo maligno que as raptou. Graças à possibilidade de evoluir as mágicas e habilidades do cavaleiro (e às constantes piadas e brincadeiras), Castle Crashers não fica cansativo nem repetitivo, mesmo com um sistema de combate simples. O problema do jogo está nos efeitos especiais, que dificultam visualizar a ação, e nos ataques de longa distância, que mais complicam que ajudam. Mesmo assim, Castle Crashers vale os 15 dólares que custa em ambas as redes.

JETT ROCKET
WIIWARE

O WiiWare tem sofrido com a escassez de jogos, mas de vez em quando surgem bons valores, como é o caso de Jett Rocket, um jogo de plataforma desenvolvido pela Shin'en. O gamer assume o papel do herói que dá nome ao jogo. Jett tem que enfrentar o Power Plant Posse, um grupo de robôs mal intencionados. Para isto, ele terá a seu dispor diversos gadgets e veículos, notadamente o jetpack que o acompanha durante a aventura inteira. O jogo ainda traz uma temática ambiental, pois Jett coleta painéis solares que lhe dão energia e odeia poluição. Apesar de ser simples e bastante curto (apenas quatro horinhas de gameplay), Jett Rocket é um bom jogo e que não deve pesar muito no seu bolso - apenas 10 dólares.

THE UNDERGARDEN
PSN, LIVE, STEAM

The UnderGarden é um jogo onde seu objetivo principal não é destruir nada nem matar ninguém e sim cultivar espécies diversas de plantas em cavernas subaquáticas. Pode parecer um pouco tedioso, mas, na verdade, quando se vê o belo resultado do seu cultivo, tudo vale a pena. No caminho, o jogador encontra uma série de puzzles, mas que são pouco desafiadores e pouco criativos, o que faz com que o jogo perca alguns pontos. Para resolver alguns destes quebra-cabeças, você terá algumas plantas especiais a seu dispor, que explodem coisas ou que servem para puxar alavancas. No todo, The UnderGarden (US$10,00) serve para dar aquela desacelerada dos Call of Duty's e God of War's da vida e relaxar um pouco.

PAC-MAN DX
LIVE, PSN

Pac-Man é um dos personagens mais famosos dos games, com um estilo de jogo até certo ponto manjado. Mesmo assim, a Namco Bandai conseguiu renovar o apetite da bolinha amarela ao criar Pac-Man Championship Edition DX, um dos melhores jogos para PSN e XBLA. Como todas as partidas são por tempo, o importante é comer o maior número de pellets antes do timer acabar. O jogo traz nove labirintos diferentes que são liberados conforme o progresso. O game dificulta bastante a vida do jogador ao colocar diversos fantasmas contra Pac-Man, mas também ajuda o gamer ao disponibilizar bombas que mandam os inimigos de volta para o esconderijo. Pac-Man Championship Edition DX custa 10 dólares nas duas redes.

MEIOS DE TRANSPORTE ALTERNATIVOS

A cada ano que se passa, a preocupação com o meio ambiente vem crescendo ao redor do mundo inteiro. Um dos motivos dessa preocupação são os meios de transporte, principalmente os carros, cuja quantidade aumenta diariamente e, consequentemente, aumenta a poluição gerada por eles.

Por isso, o incentivo ao uso dos chamados meios de transporte alternativos vem crescendo também. Até mesmo uma campanha, chamada Car Free (Sem Carros, em português), contra o uso de carros vem ganhando destaque desde meados da década de 1990. Iniciada de maneira informal em cidades europeias, hoje a campanha conta com uma data especial, 22 de setembro, que é o Dia Mundial sem Carro, onde todos são incentivados a utilizarem transporte coletivo, bicicletas ou então caminhar durante o dia.

Mesmo com a data, o importante é criar a cultura de utilizar estes meios de transporte alternativos. Não basta deixar o automóvel em casa um dia só. Se você ainda faz questão do carro, então procure oferecer ou ir de carona com amigos. É um gesto pequeno, mas que já faz uma boa diferença para a preservação do meio ambiente.•

Game Over

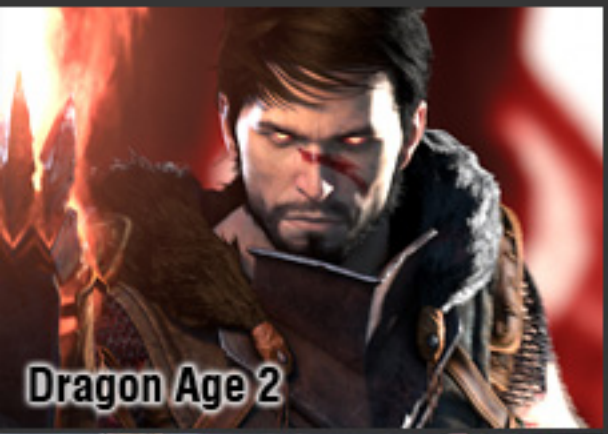
Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

EDIÇÃO ESPECIAL:

OS JOGOS MAIS ESPERADOS DE 2011



revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

PARCEIROS

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

Sob Controllers

GAMES GERAL

Rock Games
"Por que games é o nosso rock!"

Gamers Live
KEEP GAMING

XboxPLUS

NERDS SOMOS NOZES

Goluck com.br

OPS!FORUM .COM.BR

PRODUZIDO POR

Pixel3
EDITORA DIGITAL

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura